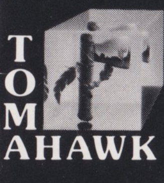
COUGAR FORCE



SCHNELLE INBETRIEBNAHME

Wenn Sie mit Ihrem Computer gut vertraut sind, dann reichen die Angaben unter dem Kapitel SCHNELLE INBETRIEBNAHME. Benötigen Sie genauere Erklärungen, finden Sie diese im Kapitel DETAILLIERTE ANGABEN ZUR INBETRIEBNAHME. In diesem Kapitel finden Sie Ratschläge zur Verwendung, schrittweise Anweisungen zum Starten sowie zum Installieren Ihrer Software auf der Festplatte.

WICHTIG

Ihre Software enthält ein Farbraster. Hiermit soll sie gegen einen eventuellen Diebstahl geschützt werden. Markieren Sie sie, indem Sie auf dieses Farbraster den Titel Ihrer Software schreiben. Bewahren Sie dieses Dokument sorgfältig auf. Sie benötigen es bei jeder späteren Inbetriebnahme.
Machen Sie von Ihrer Software eine Kopie. Das Original Ihrer Software bleibt somit in einwandfreiem Zustand. Wenn Sie Disketten benutzen, versehen Sie diese nicht mit einem Schreibschutz.

ATARI ST UND AMIGA

1 - Legen Sie die Diskette 1 ein.
2 - Setzen Sie Ihren Computer unter Spannung oder initialisieren Sie ihn erneut. Die Software wird automatisch geladen.
3 - Machen Sie den Schutztest.

IBM PC ODER IBM-KOMPATIBEL

1 - Nehmen Sie Ihren Mikrocomputer in Betrieb oder initialisieren Sie ihn erneut.
2 - Legen Sie die Diskette 1 ein.
3 - Geben Sie GO ein und betätigen Sie die RETURN-Taste.
4 - Geben Sie Ihre Graphik-Karte an.
5 - Geben Sie Ihren Maustyp an.
6 - Geben Sie den von Ihnen gewünschten Ton an.
7 - Machen Sie den Schutztest.

COUGAR FORCE

1 - DIE HANDLUNG

"Cougar" ist ein Geheimagent. Er soll eine Bande von Schwarzhändlern auf einem abgelegenen Archipel im Pazifik aufdecken. Die Handlung beginnt mit der Flucht "Cougars" aus dem Gefängnis. Während des gesamten Fluchtversuchs versuchen seine Verfolger, ihm den Weg zu versperren bsw. ihn umzulegen bevor er die Kommandobrücke erreicht. Von hier aus kann er sie nämlich völlig vernichten.

"Cougar" verfügt über eine detaillierte Landkarte und muss nacheinander folgende Aufgaben meistern :

- Im 1. und 2. Stockwerk des Gesfängnisses mit seinen Wärtern einen unbewaffneten Kampf führen.
- An Bord eines mit Kampfraketen und einem Maschinengewehr ausgestatteten Jets in Richtung einer Labor-Fabrik flüchten.
- Wissenschaftler und defensive Cyborgs mit Schusswaffen bedrohen.
- Mit Hilfe eines sprengstoffbeladenen Boots in ein Pygmäen-Dorf flüchten.
- Noch bewaffnet das Pymäen-Dorf zu Fuss durchqueren, ohne dabei von den Pfeilen der Eingeborenen getroffen zu werden.
- Sich für eines der beiden mit Sprengstoff beladenen Fahrzeuge entscheiden : Motorrad oder Luftkissenfahrzeug.
- Die Bewohner eines stillgelegten Bergwerks ohne Waffen bekämpfen.
- Sich mit den Ungeheuern seiner eigenen Alpträume messem.
- Dem Labyrinth und den Irrwegen eines von agressiven Cyborgs bewachten Tempels entfliehen.
- Nachdem er sich selbst aus dem Cockpit herausgeschleudert hat, soll der Jet auf dem Hauptquartier der Bösewichte bruchlanden.

2 - SPIELREGELN

Für jedes Spiel verfügt der Spieler über eine vorgegebene Anzahl von Leben. Jedes beendete Spiel kann gespeichert werden. Hierdurch kann das einmal unterbrochene Spiel jederzeit wieder aufgenommen werden.

2 .1 - Nahkampf

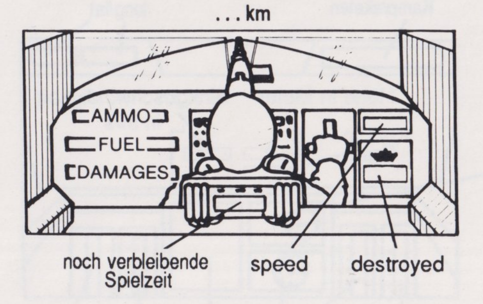
Während der Spieler den Ausgang sucht, muss er darüberhinaus auch noch alle Feinde und Cyborgs ausschalten. Hierbei muss er den verschiedenen Geschossen (Granaten, Pfeile, Boomerangs usw.) aus dem Weg gehen.

Mit gewissen Gegenständen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden (Schlüssel, Revolver, Benzinkanister, Arzneikoffer usw.), können Ausgänge geöffnet werden.
Leistungsbonusse in Form von Pastillen, die mit dem Buchstaben "B" gekennzeichnet sind, erscheinen kurz auf dem Bildschirm. Der Spieler kann nur dann Nutzen aus ihnen ziehen, wenn er sich auf deren "Bahn" befindet. Ihre Wirkung ist zeitlich begrenzt.
Die Bonusse lassen sich jedoch addieren. Bringt der Spieler es gleichzeitig auf 2 Pastillen, erhält er nacheinander folgende Bonusse :
* Unbewaffneter Kampf (1 Spiel):
- ein Bonus, der super Kräfte verleiht und die Schlagkraft erhöht.
- ein bonus, der den Spieler unbesiegbar und unverletzbar macht.
* Bewaffneter Kampf:
- eine super Waffe mit der alle hintereinander angreifende Feinde umgelegt werden können.
- eine Granate mit der alle angreifende Feinde zerstört werden können.
Am unteren Bildschirmrand zeigen mehrere Zähler die verschiedenen Gegenstände und Bonusse an.
Der "Leben-Zähler" befindet sich am rechte oberen Bildschirmrand.

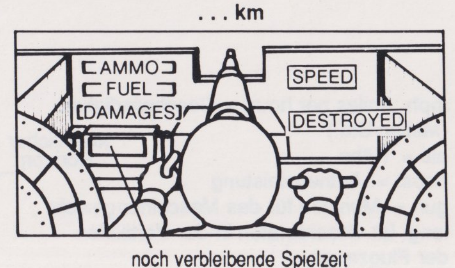
2.2 - fahrzeug

Der Spieler muss in einer begrenzten Zeitspanne die angezeigte Strecke zurücklegen, ohne sein Fahrzeug zu Totalschaden gefahren zu haben bsw. mit seinem Benzin am Ende zu sein. Es kann im Fahren geschossen werden. Jedesmal wenn 10 Spieler niedergemacht wurden, erhält der Spieler einen Benzin-Bonus mit dem er weiter überdauern kann.

INSTRUMENTENBRETT FÜR BOOTE

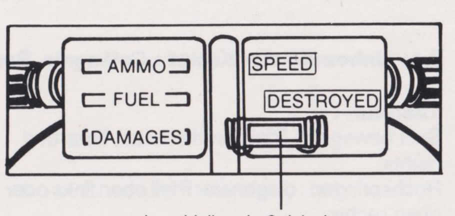


INSTRUMENTENBRETT FÜR LUFTKISSENBOOT



INSTRUMENTENBRETT FÜR MOTORRÄDER

. . . km



Fuel = Benzin
Damage = Schäden
Speed = Geschwindigkeit
Ammo = Munition
Destroyed = Anzahl der niedergemachten Feinde

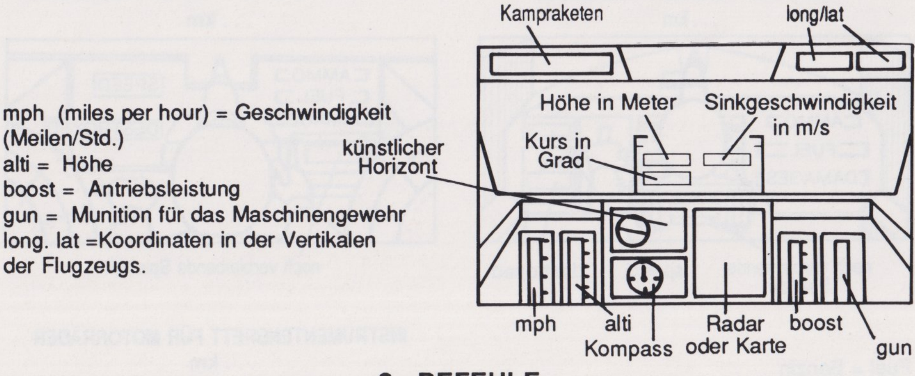
Noch zurückzulegende Strecke am oberen Bildschimrand geschrieben

2.3 - D - Flugzeugführung

Zu Anfang jedes Spiels erhält der Spieler einen Zerstörungsauftrag (eine bestimmte Anzahl von Feindflugzeugen und/oder die Zerstörung des Hauptquartiers der Bösewichte) sowie den Auftrag, entweder die Fabrik oder das Hauptquartier der Bösewichte aufzusuchen. Die Angaben hierfür befinden sich auf der Karte, die mit der Software geliefert wurde.



mph (miles per hour) = Geschwindigkeit (Meilen/Std.)
alti = Höhe
boost = Antriebsleistung
gun = Munition für das Maschinengewehr
long. lat =Koordinaten in der Vertikalen der Flugzeugs.



3 - BEFEHLE

3.1 - Unbewaffneter Kampf : Gefängnis, Bergwerk, Alptraum

Tastatur

Sich bewegen : Pfeile in der Mitte, links und rechts

Hochspringen : diagonaler Pfeil oben links oder oben rechts.

Purzelbaum schlagen : diagonal unten links oder unten rechts.

Nach oben schlagen : diagonaler Pfeil oben links oder rechts + Leertaste.

In die Mitte schlagen : Pfeile in der Mitte links und rechts + Leerstaste.

Nach unten schlagen : diagonaler Pfeil unten links order unten rechts + Leertaste.

Joystick

Sich bewegen : Mitte liks und rechts.

Hochspringen : diagonal oben links oder oben rechts.

Purzelbaum schlagen : diagonal unten links oder unten rechts.

Nach oben schlagen : diagonal oben oben links oder diagonal oben rechts.

In die Mitte schlagen : Mitte links und rechts + roter Knopf.

Nach unten schlagen : diagonal unten links oder unten rechts + roter Knopf.

3.2 - Bewaffneter Kampf: fabrik, Dorf, Tempel

Tastatur
Sich bewegen : Pfeile in der Mitte, links und rechts.
Am Seil hochklettern: Pfeil oben
Hochspringen : diagonaler Pfeil oben links oder oben rechts.
Purzelbaum schlagen : diagonaler Pfeil unten links oder unten rechts.
Nach oben schiessen: diagonaler Pfeil oben links oder oben rechts + Leertaste.
In die Mitte schiessen : Pfeile in der Mitte, links und rechts + Leertaste.
Nach unten schiessen : diagonaler Pfeil unten links oder unten rechts + Leertaste.
Für das erneute Laden der Schusswaffe : Pfeil unen.

Joystick
Sich bewegen : Mitte links und rechts.
Am Seil hochklettern : nach oben.
Hochspringen : diagonal oben links oder oben rechts.
Purzelbaum schlagen : diagonal unten links oder unten rechts.
Nach oben schiessen : diagonal oben links oder oben rechts + roter Knopf.
In die Mitte schiessen : Mitte links und rechts + roter Knopf.
Nach unten schiessen : diagonal unten links oder unten rechts + roter Knopf.
Für das erneute Laden der Schusswaffe : unten

3.3 - Fortbewegung auf dem Boden : Boot, Motorrad, Luftkissenfahrzeug

Tastatur
Beschleunigen : Pfeil oben
Langsamer fahren : Pfeil unten
Links- oder Rechtskurve: Pfeil links oder rechts.
Schiessen : Leertaste.

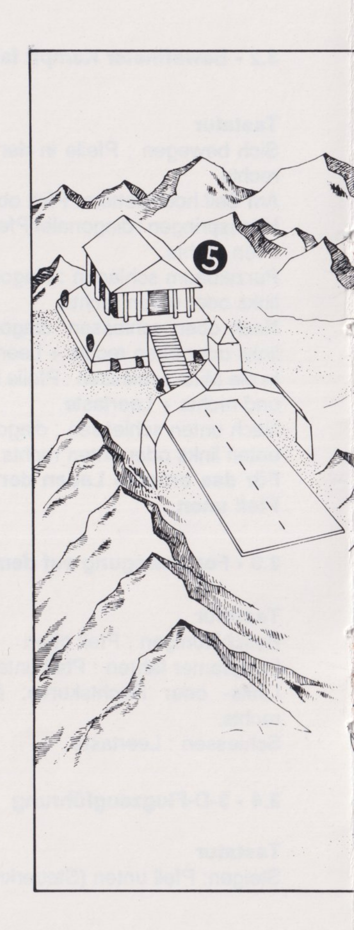
Joystick
Beschleunigen : nach oben
Langsamer fahren : nach unten
Links- oder Rechstkurve: nach links oder rechts drücken.
Schiessen: roter Knopf.

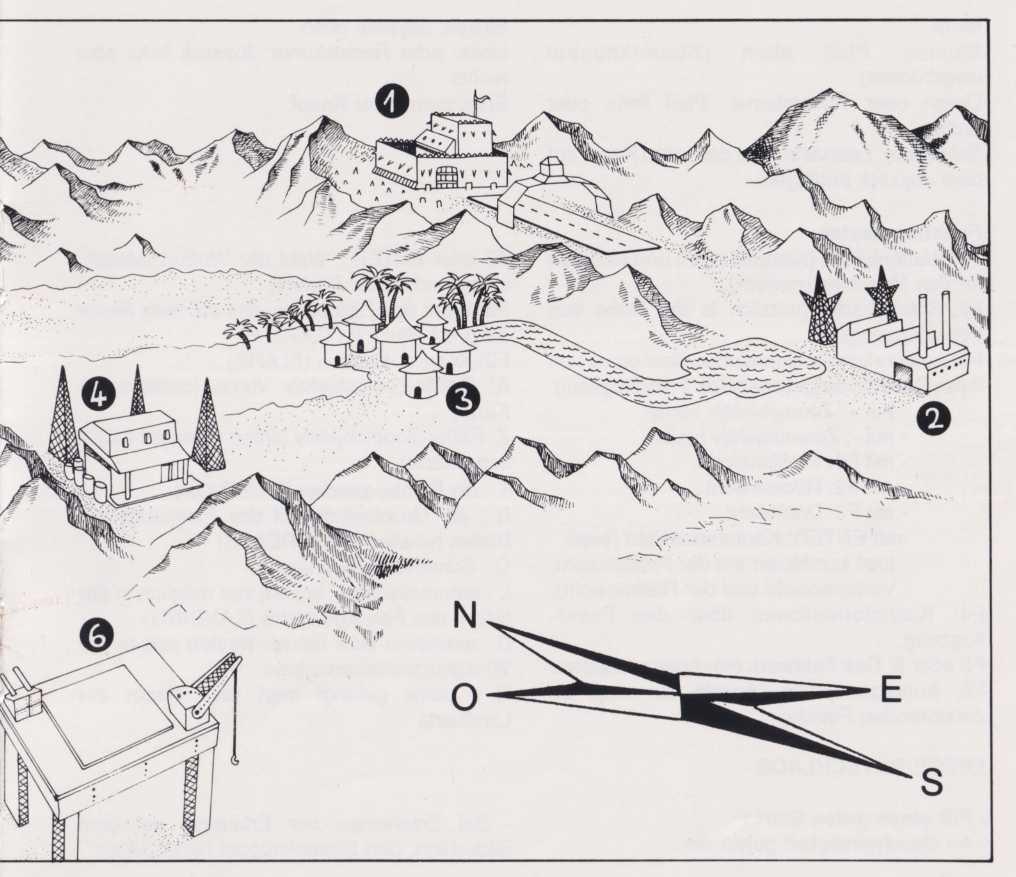
3.4 - 3-D-Flugzeugführung

Tastatur
Steigen: Pfeil unten (Steuerknüppel heranzie-

Joystick
Steigen: Joystick unten

1. **JAIL**
   LONG —003 LAT +003
2. **CHIMIC FACTORY**
   LONG —070 LAT +009
3. **PYGMY VILLAGE**
   LONG —034 LAT —021
4. **DIAMOND MINE**
   LONG —044 LAT —077
5. **TEMPLE**
   LONG —029 LAT —105
6. **HEADQUARTERS**
   LONG —086 LAT —113




N
O
E
S

hen).
Sinken: Pfeil oben (Steuerknüppel wegdrücken).
Links- oder Rechtskurve: Pfeil links oder rechts.
Schiessen: Leertaste oder den roten Knopf auf dem Joystick betätigen.

Sinken: Joystick oben
Links- oder Rechtskurve: Joystick links oder rechts.
Schiessen: roter Knopf.

Funktionstasten

F1: Waffenbilanz (Kampfraketen und Munition für das Maschinengewehr).
F2: Schnellradar (nützlich in der Nähe von Feindflugzeugen).
F3: Ausführliche Informationen über eines von Ihren Raketen aufgeschaltetes Feindflugzeug.
- mit +: Zoomobjektiv vorne
- mit -: Zoomobjektiv hinten
- mit F1: Profilansicht
- mit F2: Rückansicht
- mit F3: Draufsicht
-mit ENTER: Konturenansicht (even tuell kombiniert mit der Profilansicht, Vorderansicht und der Rückansicht).

F4: Kurzinformationen über das Feindflugzeug.
F5 oder 5: Das Fahrwerk ein- oder ausfahren.
F6: Auftragssituation (Anzahl der noch zu zerstörenden Feinde).
F7 oder ENTER : Wahl der Waffen (Maschinengewehr oder Rakete).
F8: Wahl des Zielobjekts, das auf dem Radar aufzuschalten ist (TOGGLE).
F9: Köter auswerfen (FLARE).
A: Radar-Zoomobjektiv vorne (detailliertere Karte)
Z: Radar-Zoomobjektiv hinten (weniger detaillierte Karte).
T : die Bombe zünden (TIMER ON)
B : die Geschwindigkeit des Flugzeugs am Boden herabsetzen (BREAKS)
C : Schnellbeschleunigung
L : automatisches Landen, nur möglich in der Nähe des Fabrikgeländes (LANDING)
D : aktivieren oder ausser Betrieb setzen der Winschutzscheibenanlage
R : damit gelangt man vom Radar zur Landkarte

EINIGE RATSCHLAGE

• Für einen guten Start :

- An Geschwindigkeit gewinnen
- Bei Erscheinen der Erlaubnis auf dem Bildschirm, den Steuerknüppel heranziehen

- Das Fahrwerk einfahren und die Geschwindigkeit reduzieren
- Das Flugzeug stabilisieren (Sinkgeschwindigkeit=0)

• **Für das Abschiessen eines Feindflugzeugs :**
- Das Flugzeug so schwenken bis ein Feindflugzeug auf der Schnellradarkarte erscheint
- Sich an das Feindflugzeug annähern (hierbei kann die Schnellbeschleunigung verwendet werden), die Flughöhesollte zwischen 800m und 1200m liegen
- Wahl der Waffe (ENTER oder 7)
- Befindet sich das Feindflugzeug in nächster Nähe, erscheint auf der Windschutzscheibe ein weisses Rechteck. Dieses färbt sich rot, sobald sich die Rakete auf dem Zielobjekt aufgeschaltet hat. Jetzt kann man Informationen über das Feindflugzeug erhalten (Taste F3)
- Versuchen Sie mit dem Maschinengewehr, das Feindflugzeug in die Mitte Ihres Visiers zu bringen, Sie müssen es hierbei mit Ihrer Waffe verfolgen. Achten Sie auf Ihre Flughöhe . . .
- Schiessen Sie entweder eine Rakete ab oder verwenden Sie Ihr Maschinengewehr

• **Um das Aufschalten einer Feindrakete zu vermeiden** (LOCKED) : einen Köter abwerfen oder solange die Richtung ändern, bis sie den Kontakt verliert.

DETAILLIERTE ANGABEN ZUR INBETRIEBNAHME

B.1 - Starten

IBM PC oder IBM-KOMPATIBEL

Da Ihr Computer bereits initialisiert ist, brauchen Sie die Diskette mit dem Spiel nur in das Diskettenlaufwerk A einlegen. Gehören zu der Software mehrere Disketten, müssen Sie die Diskette 1 einlegen. Geben Sie GO ein und betätigen Sie entweder die Taste ENTER oder die Taste RETURN.

Der Bildschirm zeigt Ihnen die Graphik-Karte an, die Sie in diesem Fall am besten benützen sowie die in Ihrem Besitz befindliche Maus. Sind Sie mit dieser Wahl einverstanden, dann geben Sie Y (für Yes) ein. Fällt Ihre Wahl hingegen anders aus,dann geben Sie N (für No) ein.

Haben Sie N eingegeben, erscheinen auf dem Bildschirm zwei Menüs :

- In dem ersten werden verschiedene Graphik-Karten

angegeben : Je nach Computer haben Sie die Wahl zwischen den Graphik-karten Hercules, CGA, EGA, VGA usw... Geben Sie den auf dem Bildschirm angegebenen jeweiligen Buchstaben ein.
- In dem zweiten werden verschiedene Maus-Typen angegeben : Microsoft oder ein anderer Maus-Typ. Antworten Sie mit dem jeweiligen Buchstaben. Es sei darauf hingewiesen, daß diese Software die PC-Knüppel nicht berücksichtigt. Verwenden Sie AUSSCHLIEßLICH die Tastatur.
Es wird Ihnen jetzt eine weitere Option eröffnet (wenn Sie vorher Y eingegeben haben, ist dies die erste Option). Es handelt sich um den Ton. Es sei darauf hingewiesen, daß "Ton mit Intersound MDO" nur möglich ist, wenn Sie über diese Schnittstelle verfügen (siehe INTERSOUND MDO auf der letzten Seite dieses Handbuchs).

ACHTUNG : Besitzen Sie die Version MSDOS 4.0 oder die darüber, müssen Sie Ihren Computer mit einer vorher von Ihnen erstellten System-Diskette initialisieren. Siehe hierzu § 3.

ATARI ST UND AMIGA
Legen Sie Ihre Diskette in das Diskettenlaufwerk. Gehören zu der Software mehrere Disketten, müssen Sie die Diskette 1 einlegen. Setzen Sie Ihren Computer unter Spannung. Die Software wird automatisch geladen.

B.2 - Machen Sie den Schutztest
Der Test wird auf dem Bildschirm durchgeführt. Auf dem Bildschirm sieht man einen Jackpot neben einer Tastatur mit farbigen, numerierten Tasten.
Um den Jackpot einzubringen, müssen Sie auf eine der Tasten drücken. Auf dem Bildschirm erscheint ein Code bestehend aus einem Buchstaben und einer dreistelligen Zahl. Beispiel C 127.
Nehmen Sie Ihr Farbraster zu Hilfe und finden Sie die Farbe des durch diesen Code angegeben Felds heraus. Beispiel : grün.
Geben Sie über Ihr Zifferntastenfeld die Zahl ein, die der Farbe entspricht und betätigen Sie dann die Taste ENTER, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Mit der Taste "S.O.S." können Sie diese Anweisungen nacheinander in Französisch, Englisch, Deutsch, Spanisch und Italienisch in Kurzfassung erklärt bekommen. Durch Betätigen der Leertaste erhalten Sie diese Informationen.

B.3 - Sollten Sie Über einen DOS 4.0 oder mehr verfügen (gilt nur für PC's und IBM-Kompatible)
Müssen Sie eine "System-Diskette" erstellen.

1. Methode :
1 - Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie dann Ihre Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk A (oder B) ein. Am Bildschirm erscheint A:\> (oder B:\>). Geben Sie INSTALL A : (oder INSTALL B :)ein. Betätigen Sie dann die Taste ENTER oder RETURN, um zu bestätigen. Jetzt brauchen Sie nur noch die Anweisungen am Bildschirm befolgen.
2 - Nach erfolgtem Vorgang müssen Sie Ihren PC mit dieser neuen "System -Diskette" erneut initialisieren (lassen Sie sie im externen Laufwerk)). Betätigen Sie gleichzeitig die 3 Tasten ALT, CTRL und DEL (oder SUPPR) schalten Sie Ihren Computer erneut ein.
3 - Nehmen Sie die "System-Diskette" aus dem externen Laufwerk heraus. Befolgen Sie jetzt die Anweisungen zur Inbetriebnahme und beginnen Sie mit dem Spiel.

2. Methode :
1 - Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie dann eine leere Diskette in das Diskettenlaufwerk A (oder B) ein. Formatieren Sie die Diskette von der Fesplatte (C:\>) oder von Ihrem externen Laufwerk aus (A: \> oder B:\>). Geben Sie FORMAT A:/S (oder FORMAT B :/S) ein. Betätigen Sie die Taste ENTER oder RETURN, um zu bestätigen. Jetzt brauchen Sie nur noch die Anweisungen am Bildschirm befolgen.
2 - Nac erfolgtem Vorgang, müssen Sie Ihren PC mit dieser neuen "System-Diskette" erneut initialisieren (lassen Sie sie im externen Laufwerk). Betätigen Sie gleichzeitig die 3 Tasten ALT , CTRL und

DEL. (oder SUPPR) oder schalten Sie Ihren Computer erneut ein.
3 - Nehmen Sie die "System Diskette" aus dem externen Laufwerk heraus. Befolgen Sie jetzt die Anweisungen zur Inbetriebnahme und beginnen Sie mit dem Spiel.

Für jede weitere Verwendung auf Diskette oder Festplatte, müssen Sie von nun an Ihren PC mit Ihrer neuen "System-Diskette" initialisieren.

ANMERKUNG : Wenn Ihre Tastatur, nach der Initialisierung Ihres PC's mit Ihrer neuen "System-Diskette", schlecht konfiguriert ist, werfen Sie einen Blick in die Gebrauchsanweisung Ihres Mikrocomputers..

B.4 - Installation auf PC - Festplatten oder kompatiblen Festplatten

Erstellen Sie ein spezielles Dateiverzeichnis (Bsp: SPIEL), in das Sie alle auf Ihren Disketten befindlichen Dateien kopieren :
1 - Auf dem Bildschirm erscheint C:\>. Geben Sie MD SPIEL ein und bestätigen Sie.
2 - Geben Sie dann CD SPIEL ein und bestätigen Sie. Sie befinden sich jetzt in demVerzeichnis "SPIEL". Auf dem Bildschirm erscheint C:\SPIEL>.
3 - Kopieren Sie jetzt den Inhalt Ihrer Diskette in dieses Verzeichnis. Sie müssen eine der Disketten in Ihr externes Laufwerk einlegen (A oder B) und geben Sie dann COPY A: *.* (oder COPY B :*.*) ein. Bestätigen Sie.
4 - Ist der Kopiervorgang zu Ende und verfügen Sie mehrere Disketten der gleichen Sofware, müssen Sie diesen Vorvang für die anderen Disketten wiederholen.
5 - Geben Sie Go ein und beginnen Sie mit dem Spiel.
Später brauchen Sie nur noch die unter 2 und 5 beschriebenen Schritte befolgen.

DIE TONSCHNITTSTELLE INTERSOUND MDO

Mit dem INERSOUND MDO, einer Tonschnittstelle für nicht tragbare IBM-kompatible Geräte, erhalten Sie eine Tonqualität, die es mit den leistungsstärksten Computern auf diesem Gebiet aufnehmen kann.
Sie erhalten diese Schnittstelle bei Ihren Computerhändler oder auf Anfrage boi COKTEL VISION. Haben Sie Probleme mit der Anwendung, wenden Sie sich an unseren KUNDENDIENST.

FUR EINEN BESSEREN DIENST AM KUNDEN

Diese Software wurde mit größter Sorgfalt hergestellt. Sollte sich trotz der zahlreichen Kontrollen dennoch ein Fehler eingeschlichen haben oder sollten Sie Verbesserungsvorschläge haben, dann wenden Sie sich an untenstehende Adresse. Eventuelle Veränderungen werden bei der nächsten Ausgabe erscheinen.

Entwurf : Joseph KLUYTMANS
Projektleiterin : Muriel TRAMIS
Graphik : Joseph KLUYMANS - COKTEL VISION
Programmierung : MDO

SAV COKTEL VISION
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble "Le Galilée"
5/7, rue Jeanne Braconnier 92366 MEUDON LA FORET CEDEX
Tél. (1) 46.30.99.57

CIBLE CONSULTANTS 47.61.90.37